

**Projekt “Kuznia Wiedzy w Gminie Wieliczka”**  
**zajęcia rozwijające z przyrody**  
**12.05.2018**

Lp.	Nazwa Szkoły	Nazwa grupy w Kuźni Wiedzy	Etap edukacyjny	Godzina zajęć	Miejsce zajęć	Temat zajęć	Imię i nazwisko prowadzącego
1.	Szkoła Podstawowa w Grabiu	PD	Klasa IV-VI	8:30	Kampus Wielicki, sala A 313	Czy wszystkie reakcje są odwracalne?	Ewelina Majerska
2.	Szkoła Podstawowa w Grajowie	PE	Gimnazjum	10:30	Kampus Wielicki, sala A 313	Czy wszystkie reakcje są odwracalne?	Ewelina Majerska
3.	Szkoła Podstawowa w Janowicach	PI	Klasa IV-VI	12:30	Kampus Wielicki, sala A 313	Czy wszystkie reakcje są odwracalne?	Ewelina Majerska
4.	Szkoła Podstawowa w Grajowie	PJ	Klasa IV-VI	14:30	Kampus Wielicki, sala A 313	Czy wszystkie reakcje są odwracalne?	Ewelina Majerska

**Lider projektu:**

Powiatowy Park Rozwoju Sp. z o.o.  
ul. Piłsudskiego 105, 32-020 Wieliczka  
e-mail: kontakt@kuzniawiedzy.pl  
www.kuzniawiedzy.pl



**Partner projektu:**

Gmina Wieliczka  
ul. Powstania Warszawskiego 1,  
32-020 Wieliczka  
e-mail: magistrat@wieliczka.eu  
www.wieliczka.eu

**Projekt “Kuznia Wiedzy w Gminie Wieliczka”**

**zajęcia rozwijające z matematyki**

**12.05.2018**

	Nazwa Szkoły	Nazwa Grupy	Etap edukacyjny	Godzina zajęć	Miejsce zajęć	Temat zajęć	Imię i nazwisko prowadzącego
1.	Szkoła Podstawowa w Janowicach	M5	Klasa IV-VI	8:30	Kampus Wielicki, sala A 306	Wstęga Mobiusa i kształtowanie wyobraźni przestrzennej	Bronisław Pabich
2.	Szkoła Podstawowa w Grabiu	M6	Klasa IV-VI	10:30	Kampus Wielicki, sala A 306	Wstęga Mobiusa i kształtowanie wyobraźni przestrzennej	Bronisław Pabich
3.	Szkoła Podstawowa w Golkowicach	M7	Klasa IV-VI	12:30	Kampus Wielicki, sala A 306	Wstęga Mobiusa i kształtowanie wyobraźni przestrzennej	Bronisław Pabich
4.	Szkoła Podstawowa w Śledziejowicach	M12	Klasa IV-VI	14:30	Kampus Wielicki, sala A 306	Wstęga Mobiusa i kształtowanie wyobraźni przestrzennej	Bronisław Pabich
5.	Szkoła Podstawowa nr 3 w Wielicze	M9	Klasa IV-VI	8:30	Kampus Wielicki, sala A 307	Jak grać aby wygrać?	Agnieszka Suder
6.	Szkoła Podstawowa nr 3 w Wielicze	M10	Klasa IV-VI	10:30	Kampus Wielicki, sala A 307	Jak grać aby wygrać?	Agnieszka Suder
7.	Szkoła Podstawowa w Sygnejczowie	M11	Klasa IV-VI	12:30	Kampus Wielicki, sala A 307	Jak grać aby wygrać?	Agnieszka Suder
8.	Szkoła Podstawowa w Śledziejowicach	M13	Klasa IV-VI	14:30	Kampus Wielicki, sala A 307	Jak grać aby wygrać?	Agnieszka Suder

**Lider projektu:**

Powiatowy Park Rozwoju Sp. z o.o.  
ul. Piłsudskiego 105, 32-020 Wieliczka  
e-mail: kontakt@kuzniawiedzy.pl  
www.kuzniawiedzy.pl



**Partner projektu:**

Gmina Wieliczka  
ul. Powstania Warszawskiego 1,  
32-020 Wieliczka  
e-mail: magistrat@wieliczka.eu  
www.wieliczka.eu